Vorschau

Who knows what evil lurks in the hearts of men?

Highlights aus 03/91 ...

Storys: Steinzeitolymiade, Teil 2 ...

Tests zu: Yogi's great escape, Sidewinder II, News from AMC ...

Software: Pharaoh's Quest, Eins zu fünf, Zylcop-Bilder ...

Tips: Wille, STORM und andere ...

Und sonst? Same procedure as last month: News, Serien, Anzeigen, Tips, PD-Soft und mehr ...

ZONG 03/91: Ab 1.3.1991 erhältlich!

ZONG, die einzige deutsche XL/XE Zeitschrift ...





# ZONG

XL/XE ATARIMAGAZIN

unabhängig - überregional

2/91 3. Jahrgang DM 8,--

## Druckerpuffer
- 64kB-Zusatz sinnvoll?

## XL-Art
- Zeichenprogramm im Test

## Shamus Case II
- Komplette Karte im Heft

## Software:




- Bomber Jack
- Kalenderberechnung
- Color-Quest, 2 Grad Süd
- N. G. Moon-Exploring u.a.

**Mit Programmdiskette**

**KE-SOFT's RESTPOSTEN STAND 17.01.1991**

D (Datenträger): K=Kassette, D=Diskette, M=Modul

| Name: | D | Preis | Name: | D | Preis | Name: | D | Preis |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Action Biker | K | 9,80 | Speed Zone | K | 9,80 | Ace of Aces | D | 19,80 |
| Amaurote | K | 9,80 | Spellbound | K | 9,80 | Alptraum | D | 14,80 |
| Arena 3000 | K | 9,80 | Spiky Harold | K | 9,80 | At. Smash Hits | D | 29,80 |
| BMX Simulator | K | 9,80 | Spooky Castle | K | 9,80 | Atmas Toolbox | D | 9,80 |
| Castle Assault | K | 9,80 | S.D. Snooker | K | 9,80 | Druid | D | 19,80 |
| Chicken Chase | K | 9,80 | Stratosphere | K | 9,80 | Fiji | D | 14,80 |
| C.Twrs & C.Tnl | K | 9.80 | System 8 | K | 9,80 | Freaky Factory | D | 14,80 |
| Collapse | K | 9,80 | The last V8 | K | 9,80 | Gauntlet | D | 19,80 |
| Colony | K | 9,80 | Thrust | K | 9,80 | Gr. Hits 1 | D | 19,80 |
| Cops N Robbers | K | 9,80 | Time Bound | K | 14.80 | Herbert I | D | 14,80 |
| Crystal Raider | K | 9,80 | Touch | K | 9,80 | Im Namen d. K. | D | 14,80 |
| Decathlon | K | 9,80 | Twilight World | K | 9,80 | Leaderb. Tour. | D | 14,80 |
| Denk Mit | K | 9,80 | Vegas Jackpot | K | 9,80 | Der Leise Tod | D | 14,80 |
| Desmonds Dung. | K | 9,80 | Schatz-Suche | K | 9,80 | Lightraces | D | 15.80 |
| Despatch Rider | K | 9,80 | | | | Masic | D | 19,80 |
| Dizzy Dice | K | 9,80 | Elektra Glide | K | 9,80 | Nuclear Nick | D | 19.80 |
| Excelsor | K | 9,80 | Gr. Hits 1 | K | 9,80 | Questron | D | 19,80 |
| Fantastic Soc. | K | 9,80 | Mercanery 1 | K | 9,80 | Rocket Repair | D | 14,80 |
| Fighter Pilot | K | 9,80 | Polar Pierre | K | 9,80 | Taipei | D | 14,80 |
| Footb. o.t. y. | K | 9.80 | Quasimodo | K | 9,80 | Whirlin Nurd | D | 14,80 |
| Fruit Machine | K | 9,80 | Robot Knights | K | 9,80 | Zorro | D | 19,80 |
| Gunlaw | K | 9,80 | Space Lobsters | K | 9,80 | | | |
| Hover Bover | K | 9,80 | Spy vs. Spy | K | 9,80 | Football | M | 29,80 |
| J.W. Darts | K | 9,80 | Winter Olympic | K | 9,80 | Galaxian | M | 29.80 |
| League Chall. | K | 9,80 | | | | Missile Comm. | M | 29,80 |
| Little Devil | K | 9,80 | Comet Game | K | 9,80 | Pac-Man | M | 29,80 |
| Matta Blatta | K | 9,80 | Earthquake | K | 9,80 | Pole Position | M | 29,80 |
| Micro Rhythm | K | 9,80 | Escape from T. | K | 9,80 | Robotron 2084 | M | 29,80 |
| Milk Race | K | 9,80 | Football Mana. | K | 9,80 | Super Breakout | M | 29,80 |
| Molecule Man | K | 9,80 | Galactic Trad. | K | 9,80 | Tennis | M | 29,80 |
| Mr. Dig | K | 9,80 | Pitstop II | K | 9,80 | | | |
| Mutant Camels | K | 9,80 | Starblade | K | 14,80 | Adventureland | D | 19,80 |
| Ninja | K | 9,80 | Star Flite | K | 9,80 | Arcade Bonanza | D | 9,80 |
| Ninja Master | K | 9,80 | Super Zaxxon | K | 9,80 | Col. Chess | K | 14.80 |
| Nuclear Nick | K | 9,80 | Treasure Quest | K | 9,80 | Col. Chess | D | 19,80 |
| Ollies Follies | K | 9,80 | | | | Dung. of Desp. | D | 9,80 |
| One Man & his | K | 9,80 | CRS Creativ Cr | D | 19,80 | Eur.Sup.Soccer | D | 14,80 |
| Panik | K | 9.80 | Diskline 5 | D | 9,80 | LDS-Freezer | D | 19.80 |
| Planet Attack | K | 9,80 | Diskline 6 | D | 9,80 | Hulk | D | 19,80 |
| Powerdown | K | 9,80 | Diskline 7 | D | 9,80 | Kennedy Appro. | D | 19.80 |
| Protector | K | 9,80 | Diskline 5+6+7 | D | 24.80 | Knight Orc | D | 19,80 |
| Robot Knights | K | 9,80 | Mindmazes | D | 9,80 | Mig Alley Ace | D | 19,80 |
| Ruff and Reddy | K | 9,80 | Scaremonger | D | 9,80 | Pitstop II | D | 19,80 |
| Scooter | K | 9,80 | Tricky Print | D | 29.80 | Preppie | K | 9,80 |
| Shamus | K | 9,80 | | | | Scapeghost | D | 19,80 |
| Sidewinder | K | 9.80 | 3-D Pac Plus | D | 14.80 | Shamus II | D | 19,80 |
| Silent Service | K | 14,80 | Winter Olympi. | D | 19.80 | Starcross | D | 29,80 |
| Sillicon Warr. | K | 9,80 | Sourcegen | D | 14,80 | Zork I od. III | D | 29,80 |

Der Versand erfolgt per Vorauskasse (Bar, Scheck oder Überweisung mit beiliegender Quittung) oder per Nachnahme (+4,— NN-Gebühr). Versandkosten: DM 4.--. Bestellungen: Schriftlich oder telefonisch.

KE-SOFT, Kemal Ezcan, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4, Tel. 06181/87539





## Impressum

**Herausgeber:**
KE-Soft

**Redaktion:**
K. Ezcan (K.E.), M. Becker (M.B.), M. Plejier (M.P.)

**Freie Mitarbeiter:**
S. Dorlach (S.D.)

**Anschrift der Redaktion:**
KE-Soft, Kemal Ezcan, Frankenstr. 24
6457 Maintal 4, Telefon: 06181/87539

**Erscheinungsweise:**
Das ZONG-Magazin mit Programmdiskette für ATARI XL/XE Computer erscheint monatlich bei KE-SOFT. Erscheinungstag ist jeweils der 1. des Erscheinungsmonats. Abonnenten erhalten das Magazin zu diesem Termin. Der Preis für eine Ausgabe beträgt DM 8,-- incl. Porto, Verpackung und Versandkosten (bei KE-SOFT). Bei Nachnahmebestellung werden DM 2,90 Nachnahmegebühr berechnet. Das Jahresabo (12 Ausgaben) kostet DM 84,-- incl. Porto und Verpackung und wird mit Annahme der ersten Ausgabe bezahlt. Es verlängert sich automatisch.


**Manuskript- und Programmeinsendungen:**
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten oder Programmen gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung im ZONG-Magazin. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Honorare richten sich nach Art und Qualität der Einsendungen. Eine Gewähr für die Richtigkeit aller Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht immer übernommen werden.

**Werbeanzeigen (Auflage 300):**

| Größe | Preis | Größe | Preis |
|---|---|---|---|
| 1/1 | 150,- | 1/4 | 50,-- |
| 1/2 | 80,-- | 1/8 | 30,-- |

**Inhalt der Wühlkiste:**

Kassettensoftware: Collapse, Denk Mit, Despatch Rider, Escape from Tramm, Gun Law, Panik, Robot Knights, Sidewinder, Silicon Warrior, Speed Zone, Spooky Castle, Stratosphere, Action-Biker, Twilight World, Thrust, Touch.
Diskettensoftware: Werner Flaschbier, Yahze, Vokabeltrainer in Spanisch, Scaremonger.
Literatur: ANALOG-No.: 4/88, 9/88, 10/88, 12/88, Chip-Spezial XL/XE, ATARI-Mag. (3 Mag=1 WK): 5/87; 88: 5, 10; 89: 2,3,5,7, Das große Spiele-Buch II.








**Ahoi! Wieso ahoi? Na wieso nicht!**

Wie ihr ja seit spätestens der letzten Ausgabe wißt, hat es unsere Bundespost nicht leicht mit den vielen Briefen, was oft zu erheblichen Verspätungen führt. Wir hoffen, daß sich dies nun so langsam wieder legt und ihr euer ZONG einigermaßen pünktlich im Briefkasten habt.
Leider nicht pünktlich bis Redaktionsschluß erreichten uns eure Briefe zum Thema RAUBKOPIEN oder TESTBERICHTE (siehe Bericht und Leserbrief in der letzten Ausgabe). Schade, hat denn keiner eine Meinung dazu?

**Nun, was gibt's neues?**

Die aus dem Hause AMC neu angekündigten Spiele PASEC und BALLCRACKER sowie die VIDEOFILMVERWALTUNG und der 24-NADEL PRINTSTAR sind leider noch nicht lieferbar. Wenn vorhanden, werden wir sofort darüber berichten. Aus dem Hause PPP haben wir bisher nichts neues erfahren, den ULTRAKOPIERER von LDS werden wir nicht vorstellen, da wir die Raubkopierer mit einem solchen Programm nicht auch noch unterstützen wollen. Dies sollte man sich im Hause LDS auch mal zu Herzen nehmen.
Das Spiel SCAREMONGER (Test in der letzten Ausgabe) wird bald in einer neu überarbeiteten, verbesserten Version vorliegen, in der die in der letzten Ausgabe kritisierten Punkte ausgemerzt sind. Es wird dann vorraussichtlich zum günstigeren Preis von DM 19,80 bei KE-SOFT zu haben sein. Ein Testbericht folgt.
Zwei neue Kassetten sind aufgetaucht: RUFF AND REDDY sowie die FRUIT MACHINE. Tests in dieser Ausgabe.
Neu bei KE-SOFT ist das TIPS & TRICKS SONDERHEFT. Es bietet eine Menge Tips, Karten, Lösungshilfen sowie Fragen und Antworten in codierter Form zu Spielen wie Horror Castle, Die Außerirdischen, Spiderman, Deja vu, The Count, Pyramidos, Journey to the planets, A hacker's night, Oblitroid, Tecno Ninja, Drag, Bros, Zebu-Land usw.

**Was bietet euch nun diese Ausgabe?**

Neben den üblichen Tests, Tips, Anzeigen und Leserbriefen gibt es eine Story der ganz besonderen Art, interessante Software sowie einige nützliche Tips und aktualisierte Kontaktadressen.
Wie immer wünschen wir euch viel Spaß mit der Lektüre ...



Leserbriefe

Hallo ZONG-Team!
Erst einmal vielen Dank für Ihre durchaus kundenfreundliche Art. Wir, d.h. mein Sohn Frederik und ich, haben euch beim Wort genommen und werden euch, wie schon jetzt in Abständen, mit Programmen jeglicher Art versorgen.
Wenn man so in die einzelnen ZONG-Ausgaben schaut, so ist man sehr enttäuscht, daß so gut wie gar nichts an Programmen Ihrer Leser kommt.
Da rutscht es einem doch einfach raus: Verflixt nochmal, nehmt doch die Gelegenheit war und beteiligt euch. Der 8-Bit soll schließlich weiterleben.
Nur fertige Software abzuleiern kann doch einfach einen echten User nicht zufrieden stellen.
KE-SOFT bringt selbst für den Anfänger Programmierlehrgänge. Lernt doch einfach mit. Nur wenn man die Zusammenhänge zwischen Hard- und Software begreifen lernt, kommt die echte Hackerfreude auf.
Ihr werdet überrascht sein, wie einfach es doch ist, zu programmieren.
Ihr müßt ja schließlich keine Vollprofis werden. Aber jedes noch so kleine nützliche Hilfsprogramm kann anderen weiterhelfen.
Und wenn ihr meint, es gibt doch schon alles an Software, so irrt ihr gewaltig. Die Zeit bleibt nicht stehen, und anwenderfreundliche Programme werden allemal nach wie vor gebraucht.
Es müssen nicht immer Spiele sein. Der "kleine" ATARI ist zu Leistungen fähig, die noch lange nicht ausgereizt sind!
Nochmals mein Aufruf an alle User: MACHT MIT!
Für Fragen aller Art stehen wir gerne zur Verfügung.
Wir haben ebenfalls den Entschluß gefaßt, das KE-SOFT Team tatkräftig zu unterstützen.
Wir haben uns das Label MEISSNER-SOFT zueigen gemacht, was aber keinesfalls bedeutet, daß wir jetzt eine eigene Firma gründen wollen.

Unsere Anschrift:
Peter Hesse
Kupfergasse 8
3447 Meißner 1
Tel.: 05657/7233

Wir wollen ganz einfach helfen, daß der ATARI 8-Bit weiter lebt.
In diesem Sinne und in der Hoffnung daß ich einige zum Mitmachen animieren konnte, möchte ich schließen.
PS: Ihr habt Programme und kommt nicht weiter? Fragt einfach nach!

P. Hesse

**ZONG-Re(d)aktion:**
Dein Aufruf tut wirklich gut! Der Prozentsatz der sich Beteiligenden ist sehr, sehr gering. Daher hoffen auch wir, daß sich jetzt einige animiert fühlen, uns ihre Programme zu schicken.
Nun noch etwas WICHTIGES zum Kundenservice: Leider ist mit dem sprunghaften Wachsen von KE-SOFT auch leider ein sprunghaftes Ansteigen von Kundendienstproblemen erfolgt. Leider konnten wir daher nicht immer den persönlichen Service bieten, den viele Kunden gewohnt sind. Wir haben nun einiges umgestellt, die EDV ist endgültig Herr über alle Lieferungen, und vielleicht ist es uns mit Beginn des neuen Monats gelungen, einen neuen Standard bei uns einzuführen, der allen gerecht wird. Trotzdem gilt natürlich: Je mehr sich die Leser um uns kümmern, desto mehr können wir uns ihren Problemen und Wünschen widmen.
Mit dem Hoffen auf einen zufriedenen Monat

EUER ZONG-TEAM





Hier ein weiterer Leserbrief von M. Rösner:

Hi Kemal und Marc,
hoffe, daß nach der telefonischen Absprache alles mit meinem Programm klar war. Anbei eine Diskette mit neuer Software, diesmal ein 1-2-3 Adventure. Wegen der Story: Bitte nicht hauen Kemal, ist alles only Spaß. Erst mal Lob: Dredis und Antquest sind hyper, die Ausserirdischen sind schwer, Chromatics einfach (zu spielen) und Cultivation ist sehr schwer. So, das waren meine Meinungen zu meinen neuen KE-Games. Ich hoffe, daß alle beigelegten Tests in ZONG Platz finden und hoffentlich auch mein Programm. Der Ulf (Petersen) ist ein hyperd... Ich überlege gerade, ob ich das User-Mag nicht noch kündigen soll, denn was da für DM 66,50 aufs Halbjahr geboten wird, ist doch recht mager: An Software zu 75% nur PD-Soft, als einzige gute Serie kann ich auch nur den Quick-Programmierkursus ausmachen, der Sound des Titelbildes hört sich zum Kotzen an. Und dann noch fast jedesmal eine andere Diskmarke. VERLIERER, WAS WILLST DU MEHR? Vielleicht ändert sich ja dort noch einiges zum Guten, Hoffnung habe ich aber keine. Außerdem schuldet der Ulf mir noch DM 5,40 (2 Disks, mit eigenprogrammierter Software und zahlreichen guten Tests sowie DM 1,40 Rückporto, die ich vor mehr als drei Monaten, gleich als er zum Programmierwettbewerb aufrief, abschickte. Die Disketten waren Markendisks für DM 20,—.)
Wenn man bedenkt, daß man für das User-Mag DM 133,—/Jahr ausgibt, ist das Zong ja dafür geschenkt, außerdem erhält man beim ZONG ja noch eine beidseitig bespielte Disk mit Software dazu, die Texte sind seperat, beim User-Mag sind die Texte noch zusätzlich auf Disk, meiner Meinung nach kann man für DM 133,—/Jahr doch wirklich ein wenig mehr bieten, wer stimmt mir zu?
So, jetzt genug zum Theme USER-MAG, jetzt wird KE-SOFT kritisiert: Nehmt Euch wenigstens mal ein Beispiel an Atomit. Ich rede gerade von Euren meisten VPs. Sobald man durch ist, beginnt das Game entweder wieder von vorne oder der letzte Level wiederholt sich unendlich. Macht es doch so wie die Programmierer von PD-Atomit: Wenn das Spiel geschafft ist, only ins Titelbild springen, ok?
Wie lange kann man eigentlich mit dem Sound-Sampler in ausreichender Qualität digitalisieren (in Sekunden, bitte)? Ich kann das Drucker-Interface, das die KE's in Ihrem Angebot haben nur empfehlen, seit einigen Monaten bin ich auch stolzer Besitzer eines solchen, damals hatten es die KE's leider noch nicht in Ihrem Angebot. Ich kann nur Vorteilhaftes über dieses Interface verbreiten. Die RAM-Erweiterung scheint auch sehr gut zu sein. Naja, im August fange ich meine Lehre an, dann werde ich es mir mal zulegen. Ist der Einbau dieser Erweiterung eigentlich schwer?
Also gut, jetzt ein kräftiges ZONG-ZONG auf unsere Idealisten.

Markus Rösner

**ZONG-Re(d)aktion:**
Zuerst zum Ulf: Wir möchten klarstellen, daß dies DEINE Meinung ist, wir würden so etwas nie sagen, da uns Ulf ja um mehr Zusammenarbeit gebeten hat (wo bleibt eigentlich die Händlerpreisliste?). Themawechsel: Vernünftige Enden haben wir auch (z.B. Ausserirdische, Oblitroid, Bros, Tecno Ninja). Zum Sound Sampler II: Je nach eingestellter Qualität von einigen Sekunden bis zu einer halben Minute.
Das von Dir angesprochene Interface ist zwar sehr gut, es gibt aber inzwischen schon andere Hersteller, die die gleiche Qualität liefern. Vom Selbsteinbau der RAM-Erweiterung muß hier ehrlicherweise gewarnt werden. Wie uns aus sicherer Quelle zu Ohren kam, kann hier auch langjährige Löterfahrung nicht immer weiterhelfen. Daher lieber beim Hersteller einbauen lassen (oft lange Wartezeit!) ZONG-Team.




## International Karate

International Karate, von diesem Spiel von System 3 hat wohl schon jeder gehört. Es ist einfach DAS (Hi Ulf) Karatespiel überhaupt. Ziel ist es, möglichst den schwarzen Gürtel in den Meisterschaften zu erlangen. Dazu kämpft man an verschiedenen Orten gegen immer neue, ebenfalls menschlich aussehendene, Kämpfer.
Aber Achtung: Am Anfang ist der Gegner noch leicht zu bekämpfen, aber der Computer lernt. Später, so kann man ruhig sagen, kämpft man gegen sich selber.
Die Kämpfe werden durch verschiedene Zwischenrunden aufgelockert, in denen man mal mit dem Kopf Bretter durchschlagen, mal Messern und Schwerten ausweichen muß.
Im Kampf wird ein K.O. des anderen Kämpfers mit einer Punkteverteilung quittiert. Ziel ist es, in einem Kampf zwei volle Punkte zu erlangen, um in den nächsten Kampf zu kommen.
Schauplätze sind: Sydney, New York, ein Strand (keine Ahnung wo das ist) und noch viele andere mehr. Auf der Kassettenversion kämpft man in Sydney, während bei der Diskettenversion nach ein paar Kämpfen ein anderer Hintergrund geladen wird, was ziemlich schnell vor sich geht.
Die Kampfgeräusche hören sich digitalisiert an und die Titelmelodie, die man auch während der Kämpfe an- und ausschalten kann, haut einen einfach um. Auch kann während des Kampfes die Geschwindigkeit verändert werden.
Tja, was soll ich da noch sagen? Falls ihr es noch nicht gesehen habt, so seht es euch mal an, es lohnt sich wirklich, denn hier geht es mal nicht darum, möglichst viele andere Leute zu killen, sondern nur K.O. zu schlagen, damit man die Meisterschaft gewinnt.
Auch für zwei Spieler ist gesorgt: Es gibt einen Zweispielermodus.

### Die Bewertung

<AdR.: Eine extra Bewertung muß her, also los:>
Die Spieler sind sehr gut animiert, die Städte im Hintergrund bunt UND graphisch hervorragend gelungen! Eine Augenweide. Sounds genial digitalisiert, Titelmelodie sehr gut. Spielspaß bei 90% der Spieler enorm! (In Zerbst lief das Spiel andauernd (nervt einen nach 20h kaum.)) Bei uns gibt es dieses geniale Spiel für nur DM 19,80. Warum so billig? Wir wollen euch halt auch was gönnen! Uns ist kein Spiel mit besserem Preis/Leistungs-Verhältnis bekannt! Insgesamt ein lohnenswertes Spiel, das jeder Eigenwerbung entbehrt!

| System 3, Diskette, DM 19,80 (KE-SOFT) | |
|---|---|
| Grafik / Animation ... | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -14 |
| Sound / Musik ........ | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -13 |
| Spielspaß ............ | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -14 |
| Preis / Leistung ..... | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥-15 |
| Gesamtbewertung ...... | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -14 |

M.R.





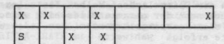

## Ruff and Reddy

Aus dem Hause HiTec kommt dieses neue Geschicklichkeitsspiel auf Kassette. Zunächst die Story: Nachdem Ruff und Reddy Professor Flipnoodles Rakete getestet haben und dabei auf einem fremden Planeten notgelandet sind, wurden sie von den dort lebenden Lilli-Punnies gefangengenommen. Um wieder freigelassen zu werden, sollen sie nun alle verlorengegangenen Lilli-Punnies wiederfinden.

Insgesamt sind vier Abschnitte nach den Lilli-Punnies zu durchsuchen. Jeder Abschnitt umfaßt mehrere Bildschirme und wird außerdem von einem Haufen Gegner bewacht, deren Berührung tödlich ist. Verschiedene Bonusgegenstände erhöhen das Punktekonto.
Wie schon vermutet, handelt es sich hierbei um ein RUN AND JUMP GAME.

### Die Bewertung

Grafisch gesehen ist RUFF AND REDDY nicht von schlechten Eltern. Der Hintergrund und die Landschaft sind schön definiert, auch die Gegenstände und Monster sind fließend animiert. Ein paar Farben mehr hätten der Grafik aber noch gutgetan.
Soundmäßig kann man sich nicht beschweren: Die Musik ist wirklich gut gemacht und die Sounds sind auch passend.
RUFF AND REDDY ist mal wieder so ein typisches Kartenzeichnerspiel. In bester Universal-Hero Manier rennt und springt man durch die Bilder und versucht, alle Gegenstände zu ergattern. Im Ganzen fiel die Sache wohl aber etwas zu schwierig aus, aber das ist bekanntlich auch Ansichtssache. Als kleines Bonbon hier noch eine (sehr ungenaue) Karte des ersten Level. "S" ist der Startpunkt, "X" ein Lilli-Punni. Die Boni und Gegner sind (mit Absicht) nicht eingezeichnet.




Für DM 12,50 erhält man ein nicht uninteressantes Spiel, das sicherlich eine Weile zu fesseln weiß, besonders wenn man gerne noch weitere Level sehen möchte ...

| HiTec, Kassette, DM 12,50 (KE-SOFT) | |
|---|---|
| Grafik / Animation ... | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -11 |
| Sound / Musik ........ | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -10 |
| Spielspaß ............ | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -09 |
| Preis / Leistung ..... | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -12 |
| Gesamtbewertung ...... | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -11 |

K.E.




## XL-Art

Es handelt sich hierbei um ein Zeichenprogramm für unseren "kleinen" Atari, das dennoch einige Funktionen bietet, die man sonst nur von 16-Bit Computern kennt. Aber nun der Reihe nach: Die Standardfunktionen wie z.B. Freihand Zeichnen, Linien ziehen, Kreise zeichnen, Füllen usw. sind natürlich vorhanden, hier setzen auch schon die ersten Extras an, denn man kann z.B. anstatt eines Kreises auch ohne Probleme eine Ellipse zeichnen.
Nun die Sonderfunktionen: Wählt man TRIEF an, so fließen in einem angewählten Bildschirmbereich die Farben nach unten, als wären sie noch nicht trocken. Die QUELL-Funktion bietet den gleichen Effekt in alle Richtungen, ähnlich der Entwicklung einer Bakterienkultur. Mit der RANDOM-Funktion kann man innerhalb eines bestimmten Bereiches zufällig Punkte erscheinen lassen.
Auch ein ZOOM-Modus ist vorhanden, er ähnelt sehr dem des ATARI ARTIST.
Als nächstes wäre die TEXT-Funktion hervorzuheben. Nach Eingabe eines beliebigen Textes kann man nicht nur die Position und die Größe frei wählen, sondern den Text auch noch beliebig schrägstellen. Klar ist, daß man hierzu auch einen von Diskette geladenen Zeichensatz verwenden kann.
Zum Zeichnen oder Füllen von Flächen stellt das Programm insgesamt 20 verschiedene Pinsel sowie 20 Füllmuster zur Verfügung. Sowohl die Füllmuster als auch die Pinsel können selbst editiert und auf Diskette gespeichert werden.
Sehr sinnvoll sind auch die Objekt-Funktionen: Man kann einen beliebigen Bildschirmausschnitt als Objekt definieren. Ein solches Objekt kann nun ausgeschnitten, versetzt, gespeichert/geladen und sogar in der Größe verändert werden!
Auch die Spiegelfunktionen verdienen eine Erwähnung: Hier ist es möglich, die Position der Spiegelachsen selbst festzulegen.
Nebenbei kann auch noch der gesamte Bildschirm verschoben, verkleinert, vergrößert oder gespiegelt werden. Das Laden und Speichern der Bilder auf Diskette erfolgt wahlweise im ATARI-ARTIST oder im MICRO-PAINTER Format. Im Lieferumfang enthalten ist das Programm SCREEN-DUMP II, mit dessen Hilfe man die entworfenen Grafiken gut ausdrucken kann.

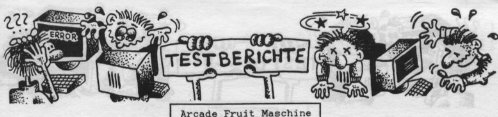
### Die Bewertung

Nur ein Nachteil: Man kann das Programm NUR per Joystick bedienen. Ansonsten wirklich hervorragend und sehr nützlich.

| Compyshop, Diskette, DM 49,80 (KE-SOFT) | | |
|---|---|---|
| Möglichkeiten ........ | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | -14 |
| Bedienung ............ | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | -09 |
| Nutzen ............... | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | -13 |
| Preis / Leistung ..... | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | -12 |
| Gesamtbewertung ...... | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | -13 |

M.P.






## Arcade Fruit Maschine

Wer kennt sie nicht, die einarmigen Banditen, die in so mancher Spielhalle stehen? Viele sind ihnen schon verfallen und dabei arm geworden, auf der Suche nach dem Jackpot! Damit man nicht zuviel Geld in so einen Apparat steckt, haben kluge Leute eine Simulation für unseren XL/XE programmiert. Eine solche Simulation haben wir diesmal im Test. Auf dem Bildschirm präsentiert sich eine große fette Maschine, die direkt aus Las Vegas stammen könnte. Man sieht rechts das Feld mit den 3 Rollen, welche die verschiedenen Fruchtsymbole anzeigen.
Anfangs stellt man ein, wieviel Kredit man sich gibt. Auf Tastendruck beginnt dann die Spielsequenz. Man wartet, mit ein bischen Glück, auf ein gewinnträchtige Kombination und schon beginnt der Feature-Modus. Wie auch bei den richtigen Geldautomaten kann man Multiplikatoren, Extraspiele, Geld oder, im Extremfall, den Jackpot gewinnen.
Hat man sein ganzes Geld verspielt, keine Lust mehr oder aber genug Geld (wer hat das schon), wird der Highscore berechnet und ausgegeben.

### Die Bewertung:

Die Grafik ist sehr bunt, aber dafür auch sehr gut definiert.
Der Screenaufbau ist sehr übersichtlich gestaltet, alles und jedes hat seinen passenden Platz, man kann alles klar erkennen. Die Früchte selbst sind auch gelungen.

Anstatt mit Sounds um sich zu schmeißen, werden oftmals kleine, gut gemachte Musiken gespielt. Trotzdem finden sich auch einige passende Sounds.

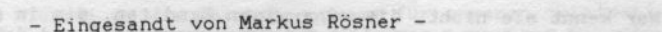
Der Spielspaß ist nicht so ganz entsprechend. Das größte Manko ist natürlich der Glücksspieleffekt. Mal hat man Glück, mal Pech. Manchmal auch zuviel Pech. Die Features sind ganz interessant, nur kommt man viel zu selten dazu, sie voll auszunutzen, da man schon vorher zu viel Pech hatte.

Für ein Kassettenspiel ist der Preis angemessen, auch wenn man durch den Glücksfaktor ein wenig getäuscht wird.
Insgesamt kann man sagen, daß dem Spiel mehr Eingriffsmöglichkeiten fehlen. Zuviel Zufall, zuwenig Geschick, (auch zuviel Pech, zuwenig Glück).

| Fruit Maschine, Kass., 12,50 (KE-SOFT) | | |
|---|---|---|
| Grafik / Animation ... | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | -11 |
| Sound / Musik ........ | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | -10 |
| Spielspaß ............ | ♥♥♥♥♥♥♥♥ | -08 |
| Preis / Leistung ..... | ♥♥♥♥♥♥♥♥ | -08 |
| Gesamtbewertung ...... | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | -09 |

M.B.



## Antquest

- Eingesandt von Markus Rösner -

Na, dann wollen wir mal wieder die KE's unter Beschuß nehmen, was für ein Megaspiel sie uns hiermit wieder vorgelegt haben. Antquest ist mal ausnahmsweise kein Spiel, indem man in verschiedenen Leveln herumdenken muß, sondern mal ein Fragenquiz, welches nicht 08/15 ist, sondern durch fünf verschiedene Geschicklichkeitsspiele aufgelockert wird.
Vor dem ersten Start liest man normalerweise die Anleitung durch: Geliefert wird seit neustem in einem Hartboxumschlag, wie fast alle anderen KE-Soft Spiele auch. Die Anleitung ist kurz, reicht aber vollkommen aus.
Dann lädt der geplagte User sein neuerworbenes Werk und muß feststellen, daß der Ladevorgang von einem gut gemachten Titelbild samt Titelsound unterbrochen wird, durch Tastendruck geht's aber weiter.
Das Hauptprogramm wird geladen und nochmals wird eine kleine Melodie gespielt, die einem sofort bekannt vorkommt.
Anschließend wird die Anzahl der Mitspieler (1-4) festgelegt und jeder Spieler wählt eine Spielfigur, die im späteren Spielverlauf über seinem Ratepult angezeigt wird.
Das Spiel wird gestartet und die Diskettenrückseite mit den 1000 mitgelieferten Fragen sollte eingelegt werden und schon kommt jeder Mitspieler an die Reihe und muß eine Frage beantworten. Dazu wird die Frage zuerst geladen und vier verschiedene Antworten werden im oberen Bildschirm, der grafikmässig dargestellt wurde, angezeigt. Der jeweilige Spieler sollte sich innerhalb von 5 Sekunden für eine Antwort entscheiden. Ist die Antwort richtig bekommt man die Restzeit auf sein Punktekonto gutgeschrieben. Fünf Fragen muß jeder Spieler beantworten, bevor eines von fünf Geschicklichkeitsspielen drankommt. Hier steuert der Spieler eine kleine Ameise und muß verschiedene Aufgaben erfüllen. Bei Gelingen wird das Punktekonto erhöht.
Nach dem fünften Geschicklichkeitsspiel kommt die Endrunde: Hier werden die richtigen Antworten mit der bisher erspielten Punktzahl multipliziert. Alleine ist's nicht so interessant, zu viert jedoch genial! Während der Beantwortung der Fragen gibt es keine Soundeffekte. Dafür danach, sobald eine Frage richtig oder falsch beantwortet wurde: Dann treten gleich Digisouns in Aktion. Der Highscore wird leider nicht auf Diskette abgespeichert. Der Spielspaß ist natürlich Geschmackssache! Alles was an diesem sehr guten Quizspiel fehlt ist ein Frageneditor, der aber sicher noch nachgeliefert wird, oder?

| KE-Soft, Diskette, DM 15,80 | | |
|---|---|---|
| Grafik / Animation ... | ♥♥♥♥♥♥♥♥ | -08 |
| Sound / Musik ........ | ♥♥♥♥♥♥♥♥ | -08 |
| Spielspaß ............ | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | -12 |
| Preis / Leistung ..... | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | -13 |
| Gesamtbewertung ...... | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | -11 |

M.R.



TESTBERICHTE

## 64KB Drucker-Buffer

Viele von uns sind stolzer Besitzer eines Druckers, und viele von uns ärgern sich immer wieder, wie langsam dieses Gerät doch ist. Da könnte man schon wieder am Text weiterbasteln, aber nein, der Rechner schickt noch Daten an den Drucker.
Mir ist es nicht anders ergangen (Achtung: Vergangenheit!). Der Preisverfall hat auch vor diesem zugegebenermaßen exotischen Peripheriegerät nicht halt gemacht. Im Kaufhof habe ich mir ein solches Gerät für DM 149,- erstanden. Es präsentiert sich in einem soliden, massiven Metallgehäuse, hat etwa die Breite der 1050, und nimmt die halbe Fläche derselben ein. Vier Funktionstasten ermöglichen ein RESET, d.h. das Löschen aller Daten im Buffer, eine BYPASS-Funktion, also die Umgehung des Buffers, sowie eine COPYfunktion. Sie ist für Fälle, in denen man mehr als nur einen Ausdruck benötigt. Maximal sind bis zu 99 Kopien wählbar. Sinnvoll ist das wohl nicht mehr. Ein Fotokopierer schafft das schneller.

Über den Belegungsgrad des Speichers wird man über Status-LED's informiert, die in 16K-Schritten aufleuchten. Wenn man der Anleitung Glauben schenken darf, so passen 32 DIN A4 Seiten hinein.

Soweit, so gut. Was kann das Gerät nun?
Vorweg das, was es nicht kann: Graphik-Ausdrucke blockieren den Rechner noch immer so lange, wie es vorher der Fall war. Print Shop Benutzer ziehen hier nur bedingt einen Gewinn (COPY-Funktion).

Die Stärke liegt bei Listings und bei der Textverarbeitung. Hat man aufwendige Schriftarten eingestellt (Doppeldruck, Fettschrift), ist der Geschwindigkeitsvorteil enorm. Auch Listings blockieren jetzt den Rechner nicht mehr so stark.

Es ist schon eine feine Sache, allerdings dürfte der Anwenderkreis sehr eingeschränkt sein. Vor allem Vielschreiber profitieren von diesem in Industriequalität gefertigten Zusatzgerät.

Das Gerät wird durch ein Steckernetzteil mit Strom versorgt.
Rückseitig befinden sich zwei Centronics-Buchsen, die wie folgt verkabelt werden: An den Eingang kommt unser Centronics-Interface, an den Ausgang kommt ein reines Centronics-Kabel zum Drucker. Die erlaubte Länge liegt bei 5 Metern.
Eine Anleitung mit Datenblatt wird mitgeliefert. Die Installation und Inbetriebnahme bereitete keinerlei Probleme und kann somit auch von Laien vorgenommen werden.

Gerätebezeichnung ....: MULTI BUFFER MB64
Bezugsquelle ........: KAUFHOF
Preis ...............: 149,- plus Kosten für Kabel (Buffer-Drucker)
Urteil ..............: Bedingt Empfehlenswert

Stefan Dorlach

Kontaktadressen (aktualisiert!)

An dieser Stelle findet ihr monatlich die wichtigsten Adressen aus dem Atari XL/XE Bereich. Zu jeder Adresse gibt es eine kleine Erklärung des jeweiligen Angebots. Wer zu einzelnen Anbietern genaueres wissen möchte, kann sich vertrauensvoll an uns oder an die Anbieter direkt wenden. Hier also die Liste:

- A B B U C e.V., Wieschenbeck 45, 4352 Herten (XL/XE-Club, PD)
- AMC-Verlag Armin Stürmer, Blücherstraße 17, 6200 Wiesbaden (Softwarehersteller, Hardware, PD, Disk-Magazin)
- Compyshop OHG, Gneisenaustraße 29, 4330 Mülheim/Ruhr (Laden, Software, PD)
- DCC Dresdner Computer Center, Kaitzer Str. 82, 8027 O-Dresden (Laden, speziell ATARI XL/XE ausgerichtet)
- EDV-Computer Shop, Todtnauer Zeile 4, 1000 Berlin 28 (Software liegt vorführbereit)
- Hamburger ATARI-Club, Matthias Faust, Barmwisch 17, 2000 Hamburg 71 (Club, Software, PD)
- HHW Computer Studio 2000, Gohliserstr. 21, O-8028 Dresden (Softwarevertrieb)
- Ralf David, Ginsterweg 13, 4700 Hamm 1 (Hard & Softwareentwicklung, Versand)
- KE-Soft, Frankenstraße 24, 6457 Maintal 4 (Softwarehersteller, ZONG, Club, Software, PD)
- Klaus Peters, von Humboldtstr. 28, 5620 Velbert 1 (Hardwarehersteller und Versand)
- Magicsoft, Susanne Hentrop, Landwehrweg 28, 4700 Hamm 1 (Hardwareherstelle, Hard- und Softwareversand)
- Ulf Petersen, Postfach 1103, 2322 Lütjenburg (Versand von PD & Software, Disk-Magazin)
- Power per Post, Melanchtonstraße 75/1, 7518 Bretten (Versand: Hard- & Software, PD)

Falls ihr Adressen kennt, die bisher nicht in dieser Liste erschienen sind: Schickt Sie uns! Wichtig ist allerdings, daß ihr uns nicht nur die Adresse, sondern auch eine AUSFUHRLICHE BESCHREIBUNG bzw. einen Bericht zur jeweiligen Adresse sendet, damit wir über das Angebot informiert sind, denn wir veröffentlichen keine zweifelhaften Anschriften!

Also: Her mit den Adressen UND BERICHTEN!





Programmdiskette

Ladeanweisung: Computer aus, Floppy an, Diskette rein, Computer an. So einfach ist das! Spezielle Ladeanweisungen findet ihr bei den dazugehörigen Softwarebeschreibungen. Die Diskette ist beidseitig bespielt.

Viel Spaß!

## Bomber Jack

Ursprünglich war Jack ja ein Höhlenmensch, aber irgendwie schaffte er es, bis zum heutigen Tage zu überleben, und so wurde er dann mehr zu einem Geld- und Goldgeier! Inzwischen verbringt er sein ganzes Leben damit, uralte Höhlen nach vergessenen Schätzen abzusuchen. Hierbei riskiert er Kopf und Kragen, denn seine Sprengungen sind nicht ungefährlich ...

Als Spieler sollt ihr nun Jack durch die Höhlen steuern und alles Gold bergen. Herumliegende Totenschädel versperren oftmals den Weg, doch eine geschickt plazierte Bombe hilft hier weiter. Gegen die im Weg liegenden Steine hilft allerdings keine Bombe, diese können nur verschoben werden. Gelingt es, einen Stein in eine Säurepfütze zu schieben, löst er sich prompt auf und der Weg ist frei. Nebenbei sollte man mit seinen Bomben nicht zu verschwenderisch umgehen, denn sie sind rar! Sammelt Jack ein Bombensymbol, bekommt er fünf Zusatzbomben.

An Gefahren gibt es nicht viele, aber die genügen völlig: Fällt Jack in eine Säurepfütze oder sprengt er sich selbst in die Luft, verliert er einen Versuch. Hat Jack sich in eine ausweglose Situation manövriert, genügt ein Druck auf die OPTION-Taste um ebenfalls einen Versuch zu verlieren.

Jack wird mit dem Joystick gesteuert. Bomben werden per Feuerknopf und Richtungsangabe gelegt. Nach ein paar Sekunden explodiert die Bombe, also sollte sich Jack schnell in Sicherheit begeben ...

## Kalenderberechnung

– Eingesandt von E. Meier aus Großheringen –

Dieses Programm ermöglicht es euch, den Wochentag eines bestimmten Datums zu berechnen, die Tagesdifferenz (incl. Stunden, Minuten und Sekunden) zwischen zwei Daten sowie diverse andere Kleinigkeiten, die allerdings ganz nützlich sein können. Daß die Darstellung nebenbei noch gut gelungen ist, wird jeder selbst schnell merken.
Die Bedienung erfolgt per Joystick, folgt ganz einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm.
Bleibt nur noch, euch viel Spaß zu wünschen!

## Color Quest

Wer kennt es nicht, das berühmte SENSO? Von diesem Spiel wurden schon etliche Versionen veröffentlicht, aber alle nach dem gleichen Prinzip. Doch nun erstmal die Aufgabe des Spielers: Auf dem Bildschirm sind vier Farbfelder zu sehen. Der Computer gibt nun eine Farbe vor (blinkt mit einem Ton auf). Der Spieler muß diese Farbe nun "nachspielen". Dazu ist einfach der Joystick in die gewünschte Richtung zu drücken. Der Computer gibt nun in jeder Runde eine Farbe mehr vor und wiederholt dabei die vorherigen Farben, was dem Spieler ebenso gelingen sollte. Je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad ist die Zeit, die man hat, um die Farbsequenz nachzuvollziehen, länger oder kürzer. Das Spiel ist beendet, wenn eine Farbe falsch gewählt wurde.





Nun der Programmiertrick: Alle uns bekannten Versionen dieses Spieles benutzten einen STRING (oder ähnliches), um die Farbkombination zu speichern. Dadurch war die Anzahl der Farben auf die Länge des Strings, bzw. im Endeffekt auf den Speicher des Rechners beschränkt. Es ist natürlich klar, daß sich niemand 32000 Farben merken kann, aber je weniger Speicher ein Programm braucht, desto besser. Also: Das hier vorliegende Programm benutzt eine andere Methode, die Kombination zu speichern. Welche? Nun, schaut euch das Programm einfach mal an! Ihr werdet feststellen, daß ihr es nicht versteht! Und wenn doch, dann seid ihr hiermit aufgefordert, diese Methode in eure eigenen Programme einzubauen ...

## Zwei Grad Süd

– Eingesandt von Markus Rösner –

Bei diesem Programm handelt es sich um eine kleine Veräppelung des Grafikabenteuers "Null Grad Nord". Wie ihr schnell merken werdet, ist es ein 1-2-3 Adventure, d.h. ihr müßt euch in jeder Situation entscheiden, welche der drei gegebenen Möglichkeiten ihr nutzen wollt, und erfahrt dann, ob ihr es überlebt habt oder nicht. Wer weiter ins Spiel vordringt, wird Röschners Dialekt etwas kennenlernen ...
Tip: Wer sich etwas an das Original erinnert, kommt leichter voran ...

## Naughty Gnoms Moon Exploring

Unser lieber Naughty Gnom hat sich vorgenommen, den Mond zu erforschen. Hierzu steigt er in ein Mondfahrzeug und düst nun über die Oberfläche. Ihr steuert nun das Fahrzeug und sollt vom Startpunkt heil zum Ziel kommen, indem ihr über Löcher, Hügel und Pflanzen springt, verlorengegangene Astronauten einsammelt, Sandhaufen abschießt und etliches mehr.
Die Steuerung erfolgt über Joystick, nach oben wird gesprungen, nach vorne wird beschleunigt. Beides gleichzeitig führt zu einem langen Sprung, der später sehr nötig sein wird.
Die Bordkanone wird per Feuerknopf ausgelöst. Wer alle Level schafft, darf sich als wahren Joystickartisten bezeichnen, denn die Mondoberfläche hat's in sich

## Musikbonus

Leider haben wir auch in diesem Monat keine Lesereinsendung bekommen! Was ist, seid ihr inzwischen unmusikalisch geworden? Benutzt doch einfach KE's Musikeditor, damit geht's ganz einfach ...
Nun denn: Zurücklehnen und anhören (und ausschalten).

## Die Steinzeitolympiade

Gleich um alles klarzustellen: Es handelt sich hier um die Beschreibung eines Spieles, welches für andere Systeme bereits existiert. Um euch zu zeigen, daß wir immer daran interessiert sind, Programme aufzukaufen, veröffentlichen wir nun die Beschreibung dieses Spieles, in der Hoffnung, daß sich jemand aufrafft und es für den XL/XE programmiert und uns anbietet. Jede Einsendung wird belohnt, ein Honorar bis zu DM 500,-- oder mehr ist möglich. Also: Setzt euch an die Rechner und schafft etwas! Wenn ihr programmiertechnische Fragen habt, könnt ihr euch gerne vertrauensvoll an uns wenden!

### Spieler und Steuerung

Bei dem Spiel können bis zu 6 Spieler mitspielen, indem jeweils zwei gegeneinander spielen. Die Spieler 1, 3 und 5 benutzen Joystick 1, die anderen Joystick 2.

### Disziplinen

Die Olympiade beinhaltet sechs Disziplinen: Frauenweitschleudern, Feuer machen, Saurier reiten, Tigerrennen, Dino-Hochsprung, Keulenkampf.

### Einleitung

Die Eröffnung ähnelt der von "Summer Games", nur im Steinzeitalter. Ein Urmensch kommt mit einer Fackel ins Bild gelaufen und steigt auf das Steinpodest. Beim Versuch, das Feuer in der Steinschale zu entzünden, erlischt die Fackel. Aus Wut zerdrischt der Urmensch die Steinschale und der Vulkan im Hintergrund bricht aus und schüttet das Bild mit Lava zu.

### 1. Frauen Weitschleudern

Der Urmensch kommt ins Bild und zieht seine Frau an den Beinen hinter sich her (Frau strampelt). Er tritt in den mit Steinen markierten Kreis und dreht sich und die Frau mit steigender Geschwindigkeit um die eigene Achse (Anfangen zu drehen: Joy rechts, Steigern der Geschwindigkeit: Drehen des Joy links-unten-rechts-oben). Bei zu schneller Beschleunigung kommt der Urmensch ins Straucheln und man muß wieder langsamer drehen, bis er sich wieder fängt. Bei Erreichen der gewünschten Geschwindigkeit Knopf drücken und er läßt die Frau los. Diese fliegt mit dem Rücken nach unten im hohen Bogen. Bei der Landung schlägt sie zweimal auf und setzt sich dann hin (gezählt wird die erste Bodenberührung). Sie strampelt während des Fluges bis zur Landung. Wenn man mit dem Loslassen zu lange wartet, wird der Urmensch rot und der Schwung läßt nach. Folge: Der Wurf wird kürzer.
Wenn die Frau gelandet ist und sitzt, sieht sie sich zweimal um (vorn, hinten). Sie macht je nach Entfernung folgende Armbewegung: Unter 30m-Arm ausstrecken und Daumen nach unten, unter 50m - Arme auseinander, Schulterzucken, unter 75m - Arm ausstrecken und Daumen nach oben, über 75m - Sie steht auf und fängt an zu tanzen. Jeder Spieler hat drei Würfe, der weiteste zählt. Bei einer Entfernung über 75m erfolgt eine Rekordabfrage und eventuelle Bekanntgabe desselben. Die Disziplin besteht aus einem scrollenden Bild (rechts-links) während des Fluges der Frau. Es kann jeweils nur ein Spieler spielen. Alle drei Würfe erfolgen hintereinander.

### 2. Feuer machen

Zwei Mitspieler sitzen mit gespreizten Beinen vor einer Höhle nebeneinander und halten je zwei Stück Holz, je eins in jeder Hand. Vor jedem befindet sich ein kleiner Reisighaufen, den es anzuzünden gilt. Wenn beide Spieler mit Feuer ihre Bereitschaft gegeben haben, geht es los. Durch Bewegung des Joy (rechts/links) werden die beiden Stöcke aneinander gerieben, wodurch Funken herunter rieseln und auf das Reisig fallen. Dieses muß dann angeblasen werden. Dies geschieht durch Luft holen (oben) und Pusten (unten). Bei häufigem Pusten ohne Luft zu holen bleibt ihm die Luft weg und er hört die Vögel singen (einige Sekunden). Zum Entzünden des Feuers gehört richtig Glut und das richtige Quantum Luft. Man kann den Gegner aber auch stören: Durch Knopfdruck haut er ihm mit einem Stück Holz auf den Kopf. Dieses läßt den Gegner dann etwas länger die Vögel singen hören. In dieser Zeit kann er natürlich nicht weiter machen. Man kann sich gegen diese Attacken aber auch schützen, indem man pustet. Solange man pustet kann der Schlag einem nichts anhaben. Bei Knopfdruck schlägt man übrigens nur einmal, Wiederholung des Schlages nur durch erneuten Knopfdruck. Wenn das Feuer auflodert hat der jeweilige Urmensch ein schwarzes Gesicht und beide Hölzer brennen. Für diesen Mitspieler ist das Spiel geschafft und er kann den anderen auch nicht mehr stören. Die Gesamtzeit der Disziplin beträgt drei Minuten. Insgesamt muß jeder Joy-0 Spieler gegen jeden Joy-1 Spieler spielen. Bei vier Spielen also jeder zwei mal. Die Zeiten jedes Spielers werden addiert und die Gesamtzeit zur Auswertung benutzt. Das Spiel besteht nur aus einem Bild.

### 3. Saurier reiten

Bei dieser Disziplin ist der Bildschirm vertikal geteilt, Spieler eins oben, Spieler zwei unten. Jeder Urmensch sitzt auf einem Saurier und zum Start haut einer auf eine Buschtrommel. Mittlere Steine und Felsbrocken sind zu überspringen, Sand ist zu durchlaufen. Ansonsten kann gerannt werden. Springen tut der Saurier per Feuer-Knopf. Bei Start Joy nach rechts (Laufrichtung). Bei mehreren Impulsen nach rechts rennt der Saurier, und nach einer gewissen Zeit läuft er wieder normal. Es muß also öfter der Joy nach rechts gedrückt werden, damit er weiter rennt. Schafft man es nicht, den Stein etc. zu überspringen, stürtzt der Saurier und der Urmensch fliegt ein Stück weiter. Er steht auf, geht zum Saurier zurück, sitzt auf und der Saurier steht auf. Dann kann weiter gerannt werden. Bei Sand wird der Saurier automatisch auf Schrittempo gebremst. Sandstellen sind so lang, daß bei einem Sprung die Hälfte der Strecke überwunden werden kann. Das saubere Springen über die Steine ist im Endresultat der Punkt, der die Zeit bestimmt, die man insgesamt benötigt.
Der Bildschirm scrollt von rechts nach links, der Spielerdurchlauf ist wie beim "Feuer machen", die Zeiten werden wieder addiert.

So Leute, wir hoffen, euch damit etwas angeregt zu haben, mal selbst zu programmieren ...

**Wir warten gespannt auf eure Einsendungen!**

## Shamus Case II

Rechts findet ihr die Karte des berühmt, berüchtigten Spieles.
Viel Spaß!

## Rampage

- Eingesandt von M. Seibert -

Nur ein kleiner Tip für die Punktegeier und Joysticks mit Dauerfeuer: Kommt die Straßenbahn, stellt man sich an den rechten Bildschirmrand und zwar so, daß die Monsternase gerade die schwarzen Hintergrundhäuser berührt. Kommt nun das rote Wägelchen dorthin, wartet man, bis man in ihm steht. Als dann mit Dauerfeuer und Hebelchen nach unten draufgedrescht. Macht man es richtig, wackelt sie zwar hin und her, kann aber nicht flüchten. Vor Beschuß sicher, erntet man massenweise Punkte!

## Powerdown

- Eingesandt von M. Seibert -

Um die Codenummer der Tür zu bekommen, muß man nur 3 Argonics durch die öffnung rechts vom Fernseher schleusen. Dann sucht man per TV nach einem kleinen Fernseher, der den Code anzeigt.
Weiterhin sollte man alle Argonics möglichst weit oben "festhalten", d.h. alle Türen und Lasertore hinter sich und ihnen schließen.
Um an Aragon ranzukommen, braucht man die kleinen nämlich noch!

## Unicum

- Eingesandt von M. Seibert (wer denn sonst?) -

Gibt man im Titelbild HAPPY ein, erhält man so viele Leben, daß der Rest des Spieles keinerlei Probleme mehr bereiten dürfte.

## Gesucht/Gefunden

Holger Frankenstein fragt:
"Kann man mit dem Seikosha GP-500AT verschiedene Schriftarten ausdrukken? Wenn ja, wie?"

Heinz Lesnik fragt:
"Wie kann ich S.A.M. unter BIBO-DOS mit DD laufen lassen?"





# SHAMUS CASE II

**LEGENDE:**

- ♣ = EXTRALEBEN
- A = SCHLÜSSEL
- [A] = SCHLÜSSELLOCH

## Programmieren in Basic

### Erzeugen von Zufallszahlen

Für die meisten Computerspiele ist es nötig, Zufallszahlen zu erzeugen. Aber was sind denn nun Zufallszahlen? Nun, wirft man einen Würfel, so hat man eine Zufallszahl von 1 bis 6. Der Computer kann diesen Vorgang simulieren. Wir können hierbei sogar die Anzahl der Seiten des Würfels selbst bestimmen. Der hierzu nötige Befehl (die Funktion) lautet RND. RND ist die Abkürzung für RANDOM-NUMBER und heißt auf Deutsch übersetzt einfach "Zufallszahl". Übrigens: Eine FUNKTION ist fast identisch mit dem BEFEHL, mit dem Unterschied, daß man einer Funktion meist einen Wert übergibt und daraufhin einen anderen Wert (in diesem Fall die Zufallszahl) zurückbekommt.
Die RND-Funktion hat folgendes Format:

X=RND(n)

"n" steht hier für die Zahl, die man der Funktion übergibt, wobei bei der RND-Funktion der Wert völlig wurscht, d.h. egal, ist. In der Variablen "X" (kann natürlich auch anders heißen!) steht nach Ausführen der Funktion das Ergebnis der "Berechnung". Hierzu ein kleines Beispielprogramm:

```
10 PRINT RND(0)
20 GOTO 10
```

Bemerkung: Man muß das Ergebnis einer Funktion nicht immer einer Variablen zuweisen, sondern kann es genausogut einfach ausgeben, für eine Berechnung verwenden o.ä.

Also weiter: Ihr werdet feststellen, daß obiges Programm eine Menge Zahlen zwischen Null und Eins ausgibt. Dies ist bei der RND-Funktion immer der Fall. Will man andere Zahlen haben, muß man einfach das Ergebnis mit einem anderen Wert multiplizieren:

```
10 PRINT RND(0)*10
20 GOTO 10
```

In diesem Fall gibt der Computer Werte zwischen 0 und 10 aus. Nun haben wir nur noch ein Problem: Die ausgegebenen Zahlen haben Nachkommastellen. Um dies zu unterbinden existiert im Basic noch eine sehr nützliche Funktion: Die INT (Abk. für INTEGER, dts. Ganzzahl) Funktion. Die INT-Funktion liefert als Ergebnis stets die nächstkleinere Ganzzahl. Das Ergebnis von INT(1.4) ist also 1. Schreiben wir unser Programm nun also neu:

```
10 PRINT INT(RND(0)*10)
20 GOTO 10
```

Jetzt haben wir es geschafft: Das Programm gibt endlich Zufallszahlen von Null bis Neun (bis Neun?). Wenn man Zufallszahlen von 1-10 haben will, sollte man einfach zum Ergebnis Eins hinzuaddieren, also PRINT INT(RND(0)*10)+1, klar?
Schafft ihr es nun, ein kleines Ratespiel zu programmieren? Die Auflösung gibt's in der nächsten Ausgabe ...





## Turbobasic XL

### Programmbeispiele (1)

Ab sofort gibt es hier einige nützliche Tips und Routinen, die veranschaulichen, was man mit Turbobasic alles besser und/oder schneller erledigen kann. Zunächst beschäftigen wir uns mit der INSTR-Funktion. Wie schon erklärt, dient diese Funktion dazu, einen Teilstring in einen Gesamtstring zu finden, bzw. dessen Position zu bestimmen. Hierzu ein paar kleine Anwendungsbeispiele:

Für eine Dateiverwaltung ist es z.B. sinnvoll, für jedes Datenfeld, sofern diese feststehen, einen String anzulegen, der dann die entsprechenden Daten beinhaltet. So z.B. für die Namen einen String N$.

Bei der Programmierung eines Abenteuerspieles muß man zwangsläufig, sofern es sich nicht um ein 1-2-3 Adventure handelt, eine Worterkennung einbauen. Auch hier läßt sich die INSTR-Funktion gezielt einsetzen, um eingegebene Worte zu identifizieren.

Beispiel: Unser String N$ enthält folgendes: ",NEHME,LEGE,SCHAUE,UNTERSUCHE,BETRACHTE,BENUTZE,BEENDE,".
Auffällig ist hier, das vor und nach jedem Wort ein Komma steht. Dies ist wichtig, um die Wörter voneinander zu trennen. Soll nun nach einem eingegebenen Wort gesucht werden, müssen auch hier Kommata vor- und nachgesetzt werden. Nach Eingabe von "SCHAUE" soll der Computer also den Befehl A=INSTR(N$,",SCHAUE,") ausführen. Ständen die Wörter im String direkt aneinander, würde er auch einen Teil eines Wortes erkennen, z.B. SUCHE in UNTERSUCHE. Noch eine kleine Anmerkung hierzu: Um den Wörtern nun Nummern zuzuordnen, setzt man einfach im String vor jedes Wort ein Zeichen mit dem ASC-Wert der Nummer, die als Ergebnis herauskommen soll, also N$=",NEHME1,LEGE2,SCHAUE3,UNTERSUCHE3,BETRACHTE3,BENUTZE4,BEENDE5,". Anstatt mit "1" anzufangen, sollte man dann allerdings besser CHR$(1) nehmen. Auffällig ist, daß im Beispielstring mehreren Verben der gleiche Wert zugeordnet wurde. Dies ist von Vorteil, da auch mehrere Wörter die gleiche Bedeutung im Spiel haben können (z.B. SCHAUE, BETRACHTE, UNTERSUCHE usw.). Auf diese Weise wird der Spieler nicht dazu gezwungen, genau das richtige Wort einzugeben, da der Computer mehrere Synonyme bereithält.

In einer Dateiverwaltung sieht die Sache ähnlich aus, mit dem Unterschied, daß jeder Eintrag die gleiche Länge hat: N$=",HERBERT ,FRANK ,GIESELA ,WALTRAUD ,". Hier muß man also nach Eingabe von FRANK nach ",FRANK" suchen, um das richtige Ergebnis zu erhalten. Sollen mehrere zutreffende Einträge gefunden werden, so muß die Suche nach Finden des ersten Eintrages an dieser Stelle fortgesetzt werden, indem einfach A=INSTR(N$, ... ,A+1) verwendet wird.

Beim Arbeiten mit Strings und Suchbefehlen ist allerdings darauf zu achten, daß die Länge des Strings nicht überschritten wird, da dies zu Fehlermeldungen führen würde.

Nächtes Mal: Eine bedienerfreundliche und narrensichere Eingaberoutine in Turbobasic.

Bis dahin: Viel Spaß beim Programmieren ...

PD-Software

- Eingesandt von Marcus Rösner -

Fontkonverter für Daisy-Dot

Wer sich Zeit und Arbeit sparen will und trotzdem neue Zeichensätze für Daisy-Dot will, der sollte dieses Programm besitzen. Denn mit diesem Programm werden normale 9 Sektoren Zeichensätze (von denen es ja etliche Disketten voll auf dem PD-Markt gibt) in Daisy-Dot Fonts konvertiert. Turbo-Basic ist hierfür erforderlich.

Bewertung: ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ /11

Death of an Amiga (Anti-Amiga-Demo)

Dieses Demo stellt den Tod eines Amigas dar. Zuerst schießen ein Atari- und ein Amigazeichen aufeinander. Der Sieger ist der Atari (schlechte Grafik). Danach wird ein bißchen Text so hoch und runter geschrieben, bis Amigasauce herauskommt. Bis hierher ist das Demo nicht sehenswert. Aber dann wow!!! Dann geht es richtig los: Eine Kugel, die sich um ihre eigene Achse dreht, wandert über den Bildschirm und stoßt sich am Rande wieder ab (einfach super, diese Grafik, diese Animation)

Bewertung: ♥♥♥♥♥♥♥ /07

Amiga-Picture-Show 1-6

Bei diesen, von der MAPDA digitalisierten Bilder, handelt es sich um Slideshows, bei denen man Amigapictures mit ihrer Farbenvielfalt bewundern kann. Die Grafiken sind nicht schlecht, nur das Flimmern fällt ins Auge. Dieses verschwindet aber, wenn man ein paar Meter vom Monitor entfernt steht. Insgesamt recht gut und schön anzuschauen.

Bewertung: ♥♥♥♥♥♥♥♥ /08

Atari Werbedemo

Bei dieser Demo handelt es sich um eine digitalisierte Demo. Ist das Demo geladen, so sieht man das Atari-Logo als Grafik auf dem Monitor. Dazu ertönt der gesamte Atari Werbespot vom Fernsehen, mit Hintergrundmusik und Sprache. Nach 25 Sekunden beginnt das ganze wieder von vorne. Aber man kann eben nichts damit anfangen, außer anhören.

Bewertung: ♥♥♥♥♥ /05





Angebote

Verkaufe

Infocom Hintbooks von Enchanter, Zork III, Starcross, Suspended, Sorcerer, Seastalker, Infidel für DM 5,-- das Stück.
Zap Pac fur DM 6,--
The serpent Star (ohne Verpackung): DM 8,--

Fight Night, Fighter Pilot, Fields of Fire: Je Programm nur DM 10,--
Colossus Chess 4.0, Silicon Dream, Brian Clough's Football Fortunes, 0 Grad Nord, Speed Run: je Programm nur DM 15,--

ABBUC-Magazine 1-20 & 6 Sondermagazine, Nibelungen, Happy Computer (27 Hefte + Stehsammler) für DM 20,-- pro Angebot.
Alle Compy Shop Ausgaben (bei Komplettabnahme nur DM 10,-- pro Jahrgang) inkl. Diskettenbox. Insgesamt 2 1/2 Jahrgänge!

Rüdiger Öhme, Lotzstr. 30, 6230 Frankfurt 80
Tel: 069/3808428 (Anrufbeantworter). Ich rufe gerne zurück.

Verkaufe

- Davids Midnight Magic, Pinballgame (auf Modul), bis zu vier Spieler, bis zu drei Bälle gleichzeitig.
- Phillips s/w Videokamera V100, 10m Kabel, Netzteil, und HF-Modulator anschließbar an jeden Fernseher, Blende, Brennweite und Scharfeinstellung per Hand, für Überwachungszwecke bestens geeignet.
- Terminal 800+ DFU Original incl. Disk, Anleitung und Spezialkabel.

Stefan Dorlach, Mainaschafferstr. 111, 8750 Aschaffenburg

Verkaufe

Folgendes Cassetten-Paket (nur Originale) für DM 25,--:

CP5:Decathlon, Ghoustbusters, Red Max, Micro Rythm, Galactic Empire, Olympic Skier.
Diskette für DM 15,--: European Super Soccer

In allen genannten Preisen ist das Portogeld schon enthalten!

Stefan Sölbrandt, Cloppenburger Str.219a, 2900 Oldenburg, T.0441/46636

Verkaufe

- THE YELLO VIDEO SHOW, Videokassette, Original, DM 15,--
- BASIC XL, Modul von OSS, VB DM 60,--
- Eine Menge ASM und COMPUTER & VIDEO GAMES Hefte, je Heft DM 2,--, 6 Hefte DM 10,--.

KE-Soft, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4, Tel.:06181/87539

## Gesuche

Hallo PD-Freaks. Ich suche dringend einen Tausch-Partner für PD-Soft. Wer hätte Interesse? Ich habe genug Vorrat in meiner Liste (mehr als 400 Disketten) alle Bereiche. Wenn ich dein Interesse geweckt habe, so schicke deine Liste an:

**Markus Rösner, Fachriastr. 9, 7107 Nordheim 2**

und du erhältst so schnell wie möglich meine! Auf guten Tausch!

---

Suche Originale auf Disk, aller Art. Bitte schickt eure Angebote an:

Andreas Volpini, Pfarrlandplatz 10, 3000 Hannover 91, T.: 0511/445578

---

Suche funktionsfähiges Samplerprogramm mit Anleitung! Nur Original!

Ralf Patschke, Albrecht Dürer-Str. 25, O-1147 Berlin

---

Kaputte Joysticks aller Art gesucht, übernehme Portokosten, bei teuren Joysticks eventuell Reperatur.

Ino Heibges, Tel.: 06196/73394

---

Suche die Originalprogramme Karateka und Eidolon auf Disk.
Angebot an:
Compysoft, Alexander Schmitt, Kreuzstr. 32, 6050 Offenbach

---

Suche Diskettenlaufwerk (XF551 oder 1050) für Atari 800XL und Programme in Kassettenversion zum Ausdrucken von Grafik und Text.

Thomas Görner, Rudolf-Harlass-Str. 88, O-9006 Chemnitz

---

Suche PD-Tauschpartner. Besitze über 350 Diskettenseiten mit PD. Suche außerdem einen Atari 800 oder 400 möglichst mit 48kB. Atari 1027-Schönschriftdrucker VHB DM 60,-- und Atari 1020 Plotter bis DM 50,-- gesucht.

Marcus Gitzel, Fuldaer Str. 15, 6492 Sinhtal 5, Tel 06664/7488.

---

Suche Originalsoftware auf Diskette.

K. P. Silbert, Tappenstraße 46, 3200 Hildesheim.

---

**KE-Soft sucht:**

Wir suchen außerdem das uralt-Programm PLAYMATES!

Angebote an: KE-Soft, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4, 06181/87539.

Achtung: Alle Arten von Originalprogrammen gesucht! Bitte nur komplett mit Anleitung! Listen mit Preisvorstellung an KE-SOFT!



## PD-Service

Für alle Mitglieder des ZONG-Clubs hier die Liste der erhältlichen PD-Disketten. Der Preis pro Diskette beträgt DM 5,--, die Endpreise findet Ihr bei den einzelnen Beschreibungen.
Falls ihr NEUE PD-DISKS habt, die nicht in der Liste stehen: Jede neue Disk, die wir in die Liste aufnehmen, tauschen wir 1:1.
ACHTUNG: Wir haben ausgemistet! Die uralt-PD's (die sowieso jeder schon hat) gibt's ab sofort nicht mehr!

### Magazine

COMPYSHOP MAGAZIN: das legendäre Diskettenmagazin für Ihren XL/XE Alle Ausgaben von Februar '88 bis Mai '90 erhältlich. Je DM 5,--

### Utilities/Anwendung

HEADLINER/FONTS: Mit Hilfe des Headliners können hervorragende Titelschriftzüge entworfen werden. Auf der Rückseite befinden sich viele Zeichensätze, die mit Headliner verwendet werden können. U01;DM 5,--

SPEEDSCRIPT: Ein wirklich gutes Textverarbeitungsprogramm für Ihren XL/XE. Mit ausführlicher Anleitung auf der Rückseite. U02;DM 5,--

DER DIGITALE REDAKTEUR + ERWEITERUNGSDISK: Ein DTP-Programm zusammen mit der passenden Erweiterungsdiskette. Turbobasic nötig. U03;DM 10,--

SOFTSYNTH: Endlich richtige Wellenformen und Hüllkurven erstellen! Mit diesem Programm sind endlich andere Klänge möglich! U04;DM 5,--

PRINT SHOP ICON EDITOR + ICONS: Ein Editor zum Entwurf von Print-Shop-Grafiken zusammen mit vier Diskseiten fertiger Bilder. U05;DM 15,--

PRINT SHOP ICONS II: Drei doppelseitige Disketten mit wirklich hervorragenden Print Shop Icons! U07;DM 15,--

### Adventures

THE RIDDLE, Grafikadventure in fernen Ägypten ... A01;DM 5,--

DIE DUNKLE MACHT ...: Monumentaladventure auf drei Disks! A02;DM 15,--

HORROR CASTLE: Allein im alten Gruselschloß, DIGI-Sounds! A03;DM 5,--

ATLANTIS: Grafikabenteuer unter Wasser. A04;DM 10,--

SEREAMIS: Grafikabenteuer im Orient. A05;DM 10,--

ZEITMASCHINE II: Die Fortsetzung des Abenteuers ... A06;DM 10,--

TEXTADVENTURES: Comicland/The 7 Keys/The Riddle II/Satan A07;DM 10,--

GOTHIC: Ein echtes Rollenspiel ... A08;DM 10,--

SANCTIFIED QUEST FOR POWER / BENEATH THE PYRAMIDS A09;DM 5,--

ZAXXON'S STATION: Deutsches Grafikadventure A10;DM 5,--

### Demo's

ZONG MUSIKDEMO / HOBBYTRONIC '90: Tolle Musiken aus ZONG und eine hervorragende Messedemo. D01;DM 5,--

CAVEMAN JOE / DIE MAURER: Zwei Bildergeschichten. D02;DM 5,--

### Spiele

PUNGOLAND-SCREENS: 3 Disks mit neuen Bildern! Originalspiel Pungoland erforderlich. S01;DM 15,--

PUNGO: Der Spielhallenhit! Superschnelle Action im ewigen Eis! Vernichten Sie die Snowbees ... S02;DM 5,--

ZYCLOP: Ein Leiterspiel mit Editor und freier Zeichendefinition! Auf der Rückseite befindet sich ein komplettes Abenteuer! S03;DM 5,--

KÖNIGSDIAMANTEN/GOLDCAVE 800XL: Ein Actionadventure sowie ein Actionspiel ähnlich dem Klassiker HERO. S04;DM 5,--

KÖNIGSDIAMANTEN/GOLDCAVE 130XE: Ramdiskversion! S05;DM 5,--

LOADED BRAIN: Ein Memoryspiel mit toll animierten Bildern! Das muß man gesehen haben! S06;DM 5,--

SKEET/STONE MINE: Ein Tontaubenschießen mit toller Grafik / Finden Sie alle Diamanten im Erdreich. S07;DM 5,--

BOULDERDASH LEVELS: Zwei Disks mit Screens! Boulderdash Construction-Kit erforderlich. S08;DM 10,--

VOYAGE THROUGH TIME/HANSE XL: Retten Sie die Geschichte / Betreiben Sie Handel. Zwei sehr gute Umsetzungen. S09;DM 5,--

STRIP BLACKJACK/SPACE PUSSIES: Das Kartenspiel gegen die mehr oder weniger bekleidete Dame sowie ein zweideutiges Ballerspiel. S10;DM 5,--

COMPUTER INHABITANTS/TROUBLE WITH THE BOUBLE: Gleich zwei Umsetzungen für Ihren XL/XE. Little Computer People und Bubble Ghost. S11;DM 5,--

FULLHOUSE/MENSCH ÄRGERE DICH NICHT: Der Pokerautomat aus der Spielhalle sowie das legendäre Brettspiel in guter Umsetzung. S12;DM 5,--

ATOMIT: Top-Game aus den USA! Schieben Sie Atome zu einem vorgegebenen Molekül zusammen! Ein irrer Spaß mit toller Grafik! S13;DM 5,--

TRESHOLD/WIMBLEDON '88: Ein tolles Ballerspiel sowie lustiger Tennis-Spaß! S14;DM 5,--

ADMIRANDUS/HULK OUT: Glücksrad für bis zu vier Spieler sowie interessantes Leiterspiel. S15;DM 5,--